



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

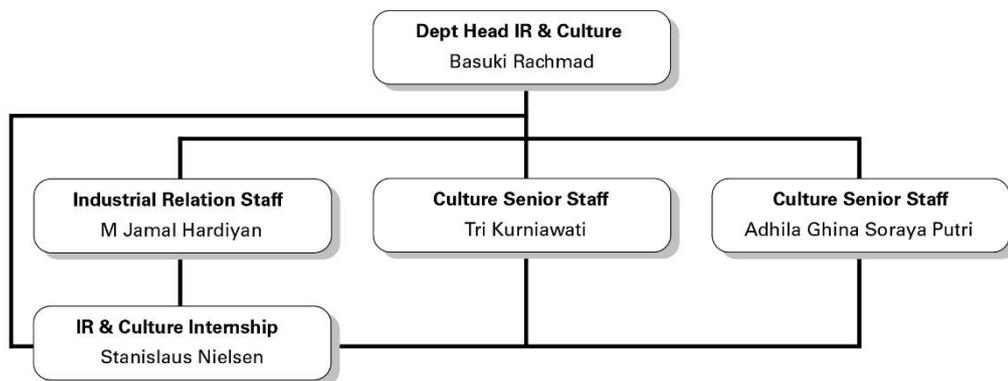
## BAB III METODOLOGI

### 3.1. Kedudukan dan Koordinasi

Setiap perusahaan memiliki kedudukan dan alur kerjanya masing-masing agar tugas dapat dijalankan dengan baik dan benar. Berikut ini adalah kedudukan dan koordinasi yang berlaku di PT United Tractors Pandu Engineering.

#### 3.1.1. Kedudukan

Di dalam sebuah perusahaan terdapat kedudukan hirarki dalam pemberian tugas. Berikut ini bagan kedudukan dan keterangan alur pekerjaan penulis sebagai *Graphic Designer Intern* di PT United Tractors Pandu Engineering:



Gambar 3.1 Bagan Kedudukan

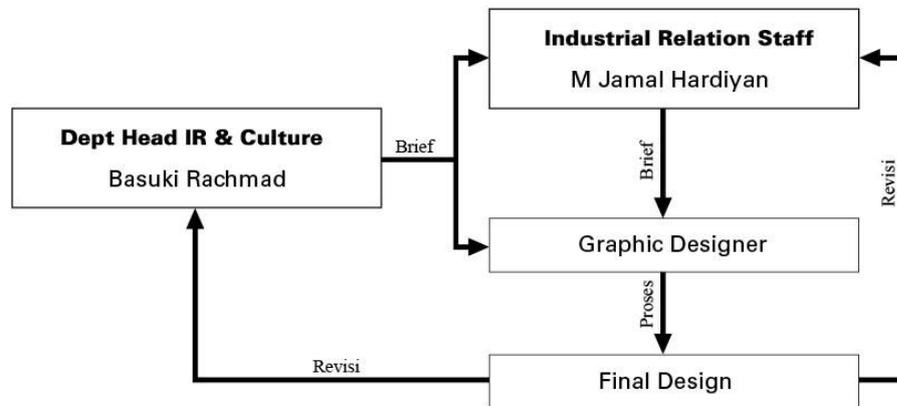
Berikut penjelasan dari bagan kedudukan di atas:

1. *Dept. Head Marketing IR&Culture* menentukan materi dan media yang mendukung kebutuhan event perusahaan.
2. *Dept. Head Marketing* memberikan brief kepada *IR&Culture Staff*.
3. *IR&Culture Staff* memberikan ketentuan design untuk *Graphic Designer Intern*.

- Namun terkadang *Dept. Head IR&Culture* langsung memberikan brief kepada *Graphic Designer Intern*.

### 3.1.2. Koordinasi

Semua tim yang pekerjaannya saling berkesinambungan memiliki flow koordinasinya masing-masing. Berikut ini merupakan alur koordinasi dan keterangan alur pekerjaan penulis sebagai *Graphic Designer Intern* di PT United Tractors Pandu Engineerings.



Gambar 3.2 Koordinasi

Berikut penjelasan dari bagan flow koordinasi di atas:

- Dept Head IR&Culture menentukan dan memastikan pekerjaan setiap bulannya berjalan dengan baik.
- Dep. Head* memberikan brief kepada *IR&Culture Staff* dan *Graphic Designer*.
- IR&Culture* memberikan brief secara detail ke *Graphic Designer*.
- Graphic Designer* mengerjakan karya visual yang diminta dan melakukan asistensi-revisi dengan *Dept. Head IR&Culture* dan *IR&Culture Staff*. Karya visual yang sudah disetujui akan diposting atau dicetak sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

5. Ada kemungkinan tugas yang diberikan berasal dari luar Departemen IR&Culture.

### 3.2. Tugas yang Dilakukan

Berikut ini tugas yang dilakukan oleh penulis di PT United Tractors Pandu Engineerings dalam kurun waktu per minggu:

No	Minggu	Proyek	Design	Non-design
1	Minggu ke-1	Meeting Bulanan September	1. Membuat design undangan meeting bulanan  2. Membuat design visual powerpoint meeting bulanan.  3. Membuat video karyawan HUT Bulan September	-
		Family Gathering	-	1. Merekap data karyawan yang mengikuti Family Gathering  2. Mendokumentasikan acara Family Gathering
2	Minggu ke-2	LKS Bipartit September	1. Membuat design undangan LKS Bipartit September	

			2. Membuat design visual powerpoint LKS Bipartit	
		Kunjungan Industri	1. Membuat design visual powerpoint Kunjungan Industri	
3	Minggu ke-3	Karyawan Habis Kontrak	-	1.Membantu proses karyawan habis kontrak dan merekap data <i>clearance sheets</i> dan <i>exit quisioner</i>
4	Minggu ke-4	Beasiswa Patria	1.Membuat design poster mengenai syarat beasiswa 2. Membuat design poster hasilpengumuman beasiswa	1.Merekap data kandidat beasiswa.
5	Minggu ke-5	Meeting Bulanan Oktober	1. Membuat design undangan meeting bulanan 2. Membuat design visual powerpoint meeting bulanan. 3. Membuat video karyawan HUT Bulan September	

6	Minggu ke-6	Patria Innovation Award (PIA)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Membuat backdrop photobooth</li> <li>2. Membuat undangan acara PIA</li> <li>3. Membuat brosur acara PIA</li> <li>4. Membuat design Industrial Relation booth</li> <li>5. Membuat design panggung PIA</li> <li>6. Membuat video awarding PIA</li> </ol>	1. Mendokumentasikan acara PIA
7	Minggu ke-7	Kalender 2020	1. Membuat kalender Patria 2020	
		Voucher Kanitra	1. Membuat design voucher Kanitra	1. Merekap data untuk keperluan pembagian voucher Kanitra

### 3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Pekerjaan yang penulis kerjakan selama magang berlangsung adalah membuat karya visual untuk mendukung segala kebutuhan department IR&Culture, dimana berhubungan dengan segala kegiatan perusahaan, dan kekaryawanan. Kebutuhan design yang diperlukan didasarkan pada event yang sedang berlangsung di perusahaan. Selain itu penulis juga membuat beberapa design yang rutin dilakukan setiap bulannya, yaitu design powerpoint meeting bulanan, LKS Bipartit, Karyawan ulang tahun, dan karyawan habis kontrak. Hasil desain dapat berupa media digital (blast e-mail, dan social media) atau media cetak seperti banner dan poster. Penulis membuat segala keperluan design yang bersangkutan dengan sebuah acara di perusahaan, seperti undangan, brosur, banner, materi presentasi, dan video dokumentasi. Selain itu, penulis juga turut mendokumentasikan acara tersebut.

Komunikasi pemberian tugas maupun pengasistensian biasanya dilakukan secara verbal (secara langsung), maupun tertulis (e-mail, atau via chat WhatsApp). Materi yang diberikan berupa gambar mentahan yang harus diolah kembali dan beberapa teks yang akan dimasukkan pada media. Penyusunan elemen desain harus sesuai dengan *brand guideline* yang berlaku, yang biasanya mencakup Pemberian tugas biasanya sudah dibagi-bagikan oleh *Dept. Head IR&Culture*, walaupun penugasan materi telah ditetapkan masing-masing, divisi *IR&Culture* tetap saling membantu satu sama lain, namun tidak menutup kemungkinan untuk mendapatkan tugas dari divisi lain. Untuk *Graphic Designer* harus selalu mengikuti brief agar menjaga standart *branding*. Di WhatsApp, dibuat sebuah grup bernama "IR Com" berisi 8 orang yang bekerja di divisi *marketing* dan *IR&Culture* yang berguna untuk komunikasi serta menyimpan dan membagikan data yang diperlukan.

#### 3.3.1. Proses Pelaksanaan

Berikut ini merupakan uraian proses pekerjaan proyek yang dilakukan oleh penulis di PT United Tractors Pandu Engineering sebagai *Graphic Designer Intern* di bagian IR&Culture. Penulis memilih dua proyek yang penulis

anggap paling penting selama proses kerja magang dan layak untuk dipresentasikan.

### **3.3.1.1. Patria Juara**

Patria Juara merupakan acara rutin yang diadakan oleh PT United Tractors Pandu Engineering setiap tahunnya. Patria Juara adalah sebuah kegiatan kompetisi berbagai cabang olahraga yang diikuti oleh 8 tim yang mewakili berbagai divisi di perusahaan PT United Tractors Pandu Engineering

Visual yang ditentukan adalah visual yang mampu mewakili dan mempresentasikan setiap cabang olahraga yang ada. Penulis mendapat brief mengenai kebutuhan design yang diperlukan dalam event Patria Juara:

1. Banner Patria Juara
2. Powerpoint Patria Juara
3. Bendera Patria Juara.
4. Undangan pertandingan Patria Juara
5. Poster Patria Juara
6. Jadwal pertandingan Patria Juara

Pembahasan *brief* tersebut dengan penulis memakan waktu sekitar 3 jam, karena pada acara Patria Juara, penulis ikut serta pada meeting dengan banyak pihak. Setelah mendapatkan *brief* dari pihak IR&Culture, penulis mendapatkan beberapa referensi untuk desain icon, sebagai acuan dari seluruh design yang akan dibuat. Berikut ini referensi yang penulis cari dan dapatkan dan memakan waktu kurang lebih selama 10 menit.

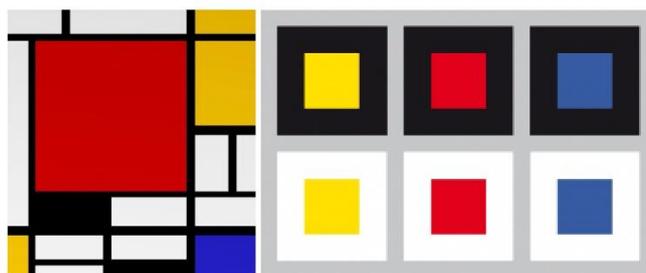


Gambar 3.3 Referensi Icon Design

(Sumber: Pinterest.com, 2019)

Referensi yang telah penulis dapatkan lalu ditunjukkan kepada Pak Jamal untuk persetujuan referensi, sehingga penulis dapat merancang sesuai dengan referensi.

Lalu penulis mencerna dari *brief* yang sudah diberikan dengan referensi yang sudah didapatkan. Kemudian penulis melakukan pencarian referensi warna visual yang akan digunakan yang sesuai dengan *brief*.



Gambar 3.4 Referensi Warna

*Font* yang penulis gunakan sesuai adalah font Bauhaus. Poster penulis rancang menggunakan Adobe Illustrator yang

berlangsung selama kurang lebih 2 jam, dan menghasilkan desain sebagai berikut.



Gambar 3.5 Icon Patria Juara

Penulis mengasistensikan icon dan warna visual yang sudah penulis rancang kepada *Dept. Head IR&Culture*, untuk diasistensi kesesuaiannya.

Setelah mendapat persetujuan dari Dep Head mengenai icon-icon yang akan menjadi unsur utama dalam setiap desain yang akan penulis buat, maka kemudian penulis membuat berbagai macam media.



Gambar 3.6 Banner Final

Setelah menentukan ikon dan warna visual yang digunakan, kemudian penulis mendapatkan tugas untuk membuat Banner Patria Juara dengan ukuran 8x5 m. Penulis menggunakan icon-icon pada sisi kanan banner yang menunjukkan bahwa Patria Juara merupakan sebuah event kompetisi yang berisi berbagai macam perlombaan.

Pada desain banner tersebut penulis melakukan revisi sebanyak 2 kali, dimana pada desain awal, elemen grafis yang terdapat pada banner terlalu banyak, sehingga membuat banner terkesan sangat penuh. Pada revisi yang kedua, penulis mendapatkan masukan untuk menyesuaikan ukuran font yang terlalu besar, yang menyebabkan sulitnya banner untuk dibaca.



Gambar 3.7 Banner Final 1x5m

Kemudian penulis juga membuat Banner dengan ukuran lain, yaitu 1x5 m. Konsep yang digunakan masih sama, yaitu icon-icon cabang olahraga pada sisi banner, dengan warna yang digunakan adalah warna Bauhaus.



Gambar 3.8 Design Ketentuan Lomba

Penulis juga mendapatkan brief dari masing-masing PIC cabang olahraga untuk membuat poster digital yang akan dibagikan melalui email. Pada brief ini, penulis mendapat kesulitan dimana setiap PIC yang memberikan isi materi tentang ketentuan perlombaan memiliki gaya bahasa yang berbeda-beda. Oleh karena

itu, penulis memerlukan waktu cukup lama untuk menyamakan gaya bahasa dari setiap ketentuan cabang olahraga tersebut.

**ABCDEFGHIJKLMNO  
PQRSTUVWXYZÀÁÊË  
abcdefghijklmnop  
qrstuvwxyzàá& 123  
4567890(\$£€..!?)**

50

Gambar 3.9 Font Bauhaus

(Sumber: <https://www.pinterest.com/pin/3166662220909072/>)

Jenis font yang digunakan pada desain ini adalah font Bauhaus, karena font Bauhaus memiliki karakter dan bentuk yang sesuai dengan ikon pada setiap cabang olahraga. Warna dari font tersebut disesuaikan dengan warna pada desain ikon tersebut.

Poster ketentuan perlombaan dikerjakan selama kurang lebih 2 jam, dan mengalami 2 kali revisi, dimana penulis mendapatkan masukan dari Dept Head karena font yang digunakan terlalu kecil sehingga sulit dibaca, kemudian revisi yang kedua adalah tidak konsistennya ukuran icon pada setiap posternya. Dari revisi tersebut, penulis menentukan ukuran yang sama pada setiap iconnya.



Gambar 3.10 Jadwal Pertandingan

Jadwal pertandingan diperlukan untuk di-blast melalui email dan dicetak satu minggu sebelum acara berlangsung.

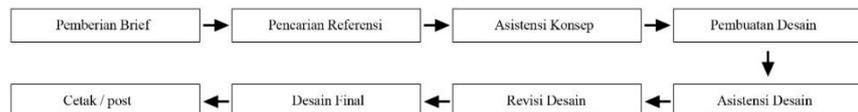


Gambar 3.11 Undangan Pertandingan



Gambar 3.12 Banner Final

Berikut ini adalah bagan alur dari proses pembuatan banner mulai dari pemberian *brief* sampai ke hasil final siap cetak.



Gambar 3.13 Bagan Alur Pembuatan Design

### 3.3.1.2. Patria Innovation Awards

Patria Innovation Award (PIA) merupakan acara rutin yang diadakan oleh PT United Tractors Pandu Engineering setiap tahunnya. Patria Innovation Award adalah sebuah acara apresiasi untuk karyawan yang telah melakukan sebuah inovasi pada tahun tersebut.

Gaya visual yang ditentukan sebagai acuan dari seluruh design Patria Innovation Award (PIA) adalah *line illusion*. gaya visual tersebut ditentukan oleh Bapak Cahyo selaku kepala Desain acara PIA. Penulis mendapat brief mengenai kebutuhan design yang diperlukan dalam event Patria Innovation Award:

1. Desain Kartu Undangan PIA
2. Desain Undangan PIA
3. Desain Panggung PIA.
4. Video Standby PIA.
5. Booth Culture PIA.

Penulis dan beberapa rekan magang lainnya mendapatkan brief oleh bapak Cahyo selaku kepala desain Patria Innovation Award. Pada pembahasan brief tersebut, penulis mendapatkan gambaran mengenai acara tersebut. Selain itu penulis dan rekan lainnya diberikan gambaran mengenai acuan gaya visual pada Patria Innovation Award tahun 2019 yaitu *Line Illusion*, dimana pada setiap desain yang akan dibuat terdapat elemen garis dan warna. Setelah mendapatkan *brief* dari bapak Cahyo, penulis mendapatkan beberapa referensi untuk desain icon, sebagai acuan dari seluruh design yang akan dibuat. Berikut ini referensi yang penulis cari dan dapatkan dan memakan waktu kurang lebih selama 10 menit.



Gambar 3.14 Logo PIA 2019

Logo Patria Innovation Award 2019 yang didesain langsung oleh bapak Cahyo. Gaya visual yang dibuat haruslah sesuai dengan konsep utama yaitu *line illusion*.

Awalnya penulis mengalami kesulitan untuk membuat desain dengan gaya visual yang sudah ditentukan, dikarenakan ukuran dan posisi garis yang berbeda dengan logo, serta adanya kesulitan untuk menentukan layout desain. Selain itu warna pada font juga harus diperhatikan, karena dengan adanya garis, maka tingkat keterbacaan akan menurun.



Gambar 3.15 Referensi Line Illusion

Berikut adalah contoh referensi yang digunakan oleh penulis sebagai acuan desain. Garis yang digunakan adalah garis diagonal yang simetris, serta memiliki jarak garis yang sama.



Gambar 3.16 Kartu Undangan PIA 2019

Kemudian penulis membuat kartu undangan dalam bentuk pembatas buku. Kartu undangan Patria Innovation Awards (PIA) berisi informasi mengenai acara tersebut berlangsung, serta terdapat kupon *snack* pada bagian kartu undangan tersebut.

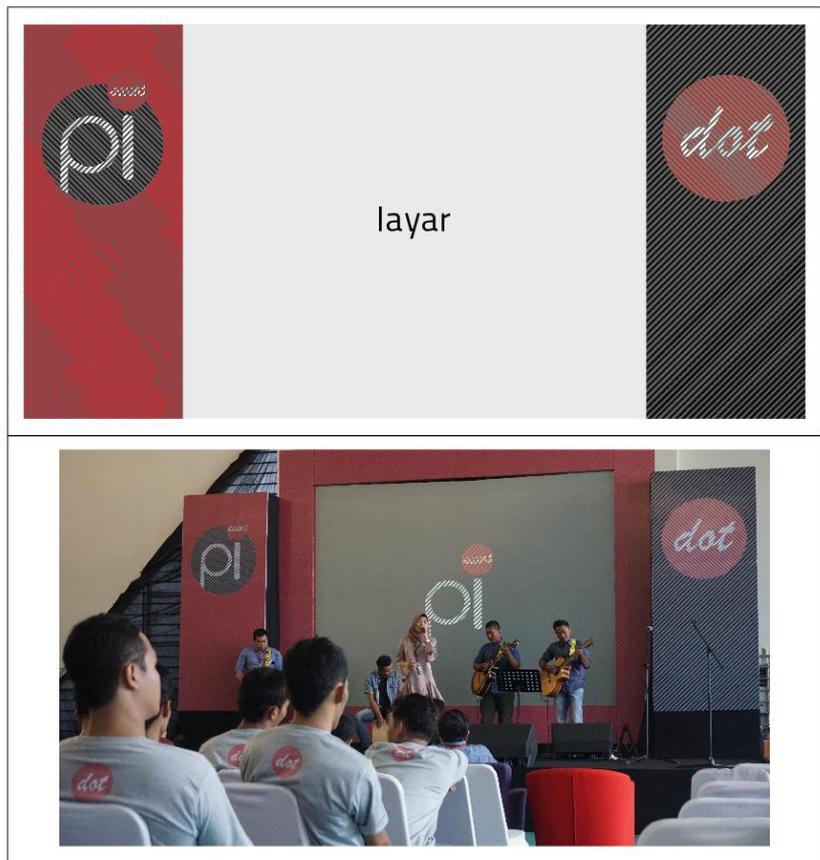
Ukuran yang digunakan pada kartu undangan tersebut adalah ukuran standart pembatas buku, yaitu 5 x 13 cm. Setelah melakukan revisi sebanyak satu kali, kemudian kartu undangan tersebut dicetak di kertas *Art Cartoon* 210 gram, yang kemudian

dibagikan kepada seluruh karyawan PT United Tractors Pandu Engineering.



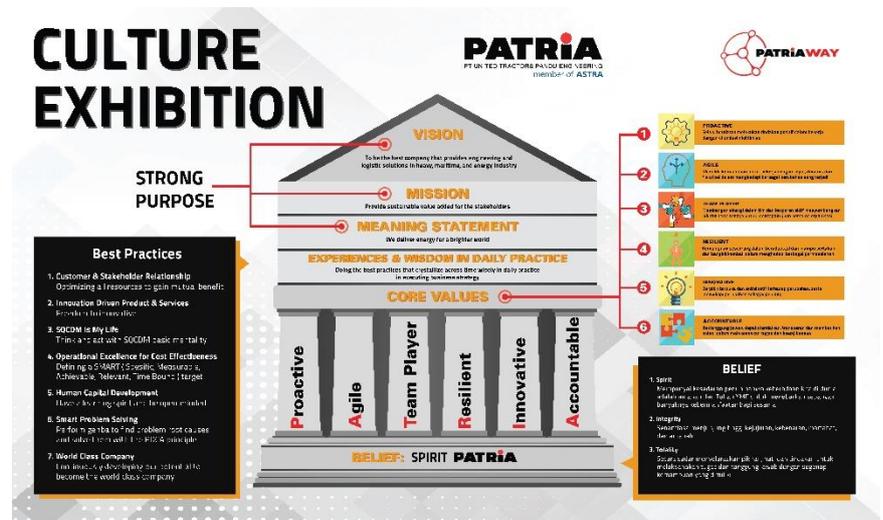
Gambar 3.17 Undangan PIA 2019

Selain membuat kartu undangan, penulis juga membuat desain undangan Patria Innovation Award yang akan diblast melalui email sebagai reminder untuk setiap karyawan di perusahaan. Pada undangan tersebut, terdapat logo Patria, serta informasi mengenai kegiatan acara tersebut. Ukuran yang digunakan adalah 1080 x 720 px. Pada undangan tersebut terdapat nama acara Patria Innovation Award, tanggal acara tersebut, serta tempat acara.



Gambar 3.18 Panggung PIA 2019

Kemudian penulis membuat desain panggung. Desain pada sisi kiri dan kanan berukuran 3 x 1,2 m, sedangkan pada sisi tengah yang merupakan *border* dari layer berukuran 5 x 4 m.



Gambar 3.19 Culture Exhibition

Penulis membuat desain *backdrop Culture Exhibition* yang berisi informasi mengenai *value* dari Patria. Pada bagian tengah *backdrop*, terdapat gambar bentuk bangunan dimana *value* Patria menjadi pondasi dari bangunan tersebut. Selain itu, terdapat visi, misi, dsb pada *backdrop Culture Exhibition* tersebut.



Gambar 3.20 Referensi Culture Exhibition

Pada desain tersebut, penulis melakukan revisi sebanyak dua kali, pada revisi yang pertama adalah terlalu banyak informasi yang diberikan sehingga *backdrop* cenderung penuh oleh tulisan.

Pada revisi kedua, penulis menambahkan background karena sebelumnya terkesan polos dengan background hanya berwarna putih. Ukuran yang digunakan adalah 2,4 x 4m.



Gambar 3.21 Knowledge Expo

Penulis juga membuat desain backdrop Knowledge Expo 2019, yang bertujuan untuk memberikan informasi kepada *audience* mengenai proses manajemen yang dilakukan oleh PT United Tractors Pandu Engineering.

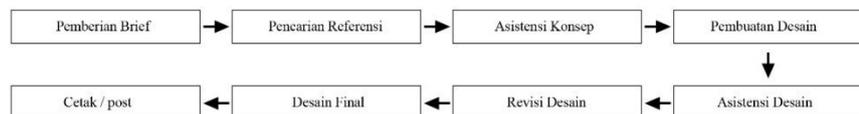
Penulis mendapatkan brief oleh Ibu Gusti untuk membuat desain menggunakan visual grafik yang bertujuan untuk memudahkan *audience* untuk memahami konten dari desain tersebut.



Gambar 3.22 Referensi Diagram

(Sumber: <https://thiscageisworms.com/2012/11/22/a-diagram-of-principles/>)

Pada proses pembuatan *backdrop Knowledge Management*, penulis mendapatkan kesulitan dimana informasi yang dicantumkan terlalu banyak, oleh karena itu penulis melakukan revisi dan mengurangi jumlah tulisan dengan cara merangkum teks informasi. Ukuran yang digunakan adalah 2,4 x 4 m.



Gambar 3.23 Bagan Alur Pembuatan Desain

### 3.3.1.3. Presentasi Meeting Bulanan

Meeting Bulanan merupakan agenda rutin yang dilakukan setiap bulannya. Meeting Bulanan mewajibkan seluruh karyawan dan staff untuk mengikuti agenda tersebut, dimana setiap ( laporan produksi, HC,GA,&ESR, MDRM, Keuangan, dsb) departemen akan memberikan *update* berupa presentasi perdepartemen.

Penulis mendapatkan brief oleh Bapak Jamal Hardiyanto tentang isi konten dari presentasi, urutan presentasi perdepartemen, serta tema dari desain presentasi tersebut. Penulis mendapatkan kebebasan dalam membuat desain presentasi, namun harus sesuai dengan tema pada bulan tersebut. Penulis menggunakan Adobe Photoshop dan Illustrator dalam membuat desain, dan membuat presentasi akhir di Ms. Powerpoint.



Gambar 3.24 Undangan Meeting Bulanan

Pertama penulis membuat desain undangan yang berfungsi sebagai reminder kepada seluruh karyawan yang mengikuti meeting bulanan. Undangan tersebut *diblast* melalui email kepada seluruh karyawan PT United Tractors Pandu Engineering.



Gambar 3.25 Referensi Modern Layout

Gaya visual yang penulis gunakan adalah modern dimana pada setiap slidanya hanya menggunakan satu jenis foto yang diberi aksens minimalis modern.



Gambar 3.26 Powerpoint Meeting Bulanan

Penulis membuat beberapa slide yang mewakili presentasi dari suatu departemen serta satu desain khusus sebagai template yang digunakan pada seluruh slide presentasi.

Pada saat PT United Tractors Pandu Engineering melaksanakan meeting bulanan, penulis juga bertugas sebagai multimedia dan dokumentasi kegiatan. Penulis mendapat berbagai masukan dari berbagai pihak mengenai desain presentasi yang telah penulis buat.



Gambar 3.27 Undangan Meeting Bulanan November



Gambar 3.28 Meeting Bulanan November

### 3.3.2. Kendala yang Ditemukan

Penulis telah menghadapi beberapa kendala yang cukup menghambat penulis dalam proses pengerjaan suatu karya visual dan berikut ini adalah uraiannya:

#### 3.3.2.1. Kendala Internal

Berikut ini adalah kendala internal yang penulis alami selama di PT United Tractors Pandu Engineering:

1. Terkadang penulis tidak mencari referensi atau berbeda konsep dengan *branding* yang telah ditetapkan, sehingga ketika

sedang membuat sebuah karya tidak dapat diasistensi atau kurang sewarna dengan visual yang sebelumnya.

2. Penulis izin untuk tidak masuk kantor karena sakit atau bimbingan.

### **3.3.2.2. Kendala Eksternal**

Berikut ini adalah kendala eksternal yang penulis alami selama di PT United Tractors Pandu Engineering:

1. Letak kantor yang jauh dari rumah penulis.
2. Penulis tidak mendapatkan akses internet, kuota dibatasi perharinya dan beberapa situs seperti social media dan pinterest di blokir oleh IT perusahaan.

### **3.3.3. Solusi Atas Kendala yang Ditemukan**

Berikut ini solusi atas kendala yang dihadapi oleh penulis

#### **3.3.3.1. Kendala Internal**

Berikut ini adalah solusi atas kendala internal yang penulis alami selama di PT United Tractors Pandu Engineering:

1. Mencari referensi terlebih dahulu sebelum mendesain, dan bertanya se jelas mungkin kepada pemberi tugas.

2. Ketika penulis izin karena sesuatu keperluan, penulis memperkirakan dan menentukan jadwal halapa saja yang perlu dikerjakan terlebih dahulu.

#### **3.3.3.2. Kendala Eksternal**

Berikut ini adalah solusi atas kendala eksternal yang penulis alami selama di PT United Tractors Pandu Engineerings:

1. Penulis jalan lebih pagi agar bisa cepat sampai ke kantor.
2. Menggunakan *Personal Hotspot* dari *smartphone* agar mendapatkan internet.